

# APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN WIG DAN KEPERLUAN SALON PADA UD. NUSANTARA HAIR INDUSTRIES

Ivander Waworuntu<sup>1</sup>, Yulia<sup>2</sup>, Ibnu Gunawan<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra

Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : Ivander1990@gmail.com<sup>1</sup>, Yulia@petra.ac.id<sup>2</sup>, Ibnu@petra.ac.id<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Sistem penjualan UD. Nusantara Hair Industries dilakukan secara manual. Untuk melakukan penjualan dikirimkan sales-sales untuk menawarkan produk yang dimiliki. Biasanya penjualan menjadi tertunda apabila tidak ada contoh produk yang dapat ditunjukkan. Masalah lainnya yang dihadapi adalah kurangnya laporan untuk penjualan yang berada di luar daerah yang membuat pemilik menjadi kesulitan dalam mengontrol penjualan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan itu, penulis membuat aplikasi *E-commerce* yang dapat mengatasi masalah tersebut. Proses pembuatannya menggunakan CodeIgniter sebagai program pembuatannya dan MySQL sebagai databasenya.

Hasil yang diperoleh dari aplikasi yang telah dibuat antara lain, adanya katalog barang yang dapat diakses secara *online*, dapat menjual barang secara *online*, dan sebagainya yang berhubungan dengan proses penjualan. Selain itu aplikasi yang telah dibuat juga menyediakan laporan-laporan yang terkait dengan penjualan atau pembelian. Dimana laporan tersebut dapat membantu pemilik untuk mengontrol penjualan atau pembelian yang dilakukan.

## Kata kunci

*E-Commerce, Wig, toupee, Extension, CodeIgniter.*

## ABSTRACT

UD. Nusantara Hair Industries sales system done manually. To do sales, usually the salesman sent to offer the products. Sales usually be delayed if there are no examples of products that can be show. Other problems encountered is the lack of sales report that is outside the area that makes the difficult for the owner to controlling the sale.

Based on the background of the problem, the authors make the E-commerce applications that can solve the problem. Manufacturing process using CodeIgniter as program preparation and MySQL as the database.

The results obtained from the applications that have been made , among others, the catalog can be accessed online, can sell goods online, and so on related to the sales process. In addition to the applications that have been made also provides reports related to the sale or purchase. Where the report can help the owner to control the sale or purchase made.

## KEYWORDS

*E-Commerce, Wig, toupee, Extension, CodeIgniter.*

## 1. PENDAHULUAN

UD. Nusantara Hair Industries(NHI) adalah unit usaha di bidang penjualan dan importer di kota Sidoarjo, Jawa Timur. Barang-barang yang dijual meliputi *wig*, *Toupee*, dan keperluan salon lainnya. NHI juga melakukan pembelian secara impor. NHI juga melayani penjualan secara grosir dan eceran.

Pencatatan semua transaksi dilakukan secara manual. Seperti transaksi pembelian dari pemasok dan transaksi penjualan kepada pembeli, selain itu stok barang yang dimiliki hanya dicatat di buku sehingga jika ingin mengetahui stok barang, pegawai harus mengecek nota penjualan dan nota pembelian. Hambatan yang dialami yaitu NHI tidak bisa melayani pelanggan dengan cepat karena tidak ada barang yang di *display* untuk dilihat oleh pelanggan sehingga NHI harus mengirimkan contoh terlebih dahulu kepada pelanggan. Selain itu NHI juga tidak bisa mengetahui informasi stok barang yang dimiliki secara akurat dan cepat, akibatnya terdapat waktu tunggu ketika NHI akan melakukan transaksi pembelian untuk mengecek ketersediaan barang yang kebetulan tidak di pajang di toko

Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan *framework CodeIgniter*, dimana peneliti tidak perlu menuliskan *source code* program dengan panjang, sehingga dapat mempercepat dalam pembuatan aplikasi ini. Cara kerja *framework* tersebut membagi menjadi 3 bagian, antara lain *controller*, *model*, dan *view*

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 E-commerce

Pengertian *E-commerce* menurut Roger Clarke adalah “Tata cara perdagangan barang dan jasa yang menggunakan media telekomunikasi dan telekomunikasi sebagai alat bantu nya ”. Dapat diartikan bahwa pengertian E-commerce adalah proses pembelian dan penjualan barang dan jasa dengan menggunakan jasa *computer online* di *internet* [1].

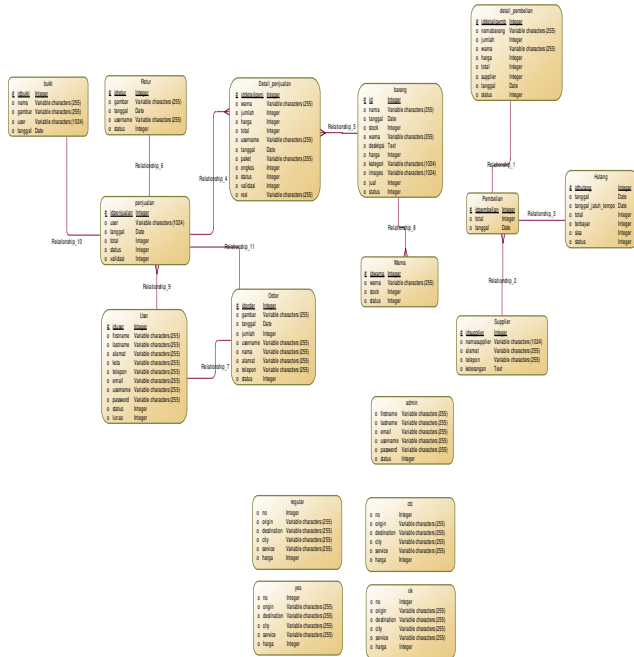
Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan jenis transaksi *Business to Consumer (B2C)*, dimana *Bussiness to Consumer* memiliki ciri sebagai berikut [2] :

1. Proses Login:  
Dalam proses *login* digunakan untuk membedakan apakah yang masuk di dalam website tersebut adalah admin atau customer. Apabila username dan password sesuai dengan login admin maka *user* akan dibawa ke halaman admin jika tidak maka *user* akan dianggap sebagai *customer* dan dibawa ke halaman *customer*.
2. Proses Pembelian  
Dalam proses pembelian ini terdiri dari proses tambah pembelian, *update* pembelian, retur pembelian, dan hapus pembelian. Dimana *owner* atau pegawai dapat menambahkan data pembelian barang, dan data retur pembelian. Untuk proses *update* dan hapus pembelian hanya bisa dilakukan oleh *owner*.
3. Proses Barang  
Proses barang terdiri dari proses tambah barang, *update* barang dan hapus barang. Dalam proses tambah barang berasal dari *customer* waktu melakukan pembelian. Proses *update* barang dilakukan mengubah jumlah stok saat terjadi pembelian yang dilakukan oleh *customer*. Dan proses hapus barang apabila *customer* melakukan pembatalan terhadap barang yang dibeli.
4. Proses Penjualan  
Dalam proses penjualan terdiri dari proses tambah penjualan dan retur penjualan. Dimana proses tambah penjualan berasal dari data nota penjualan dan proses retur penjualan dapat dilakukan oleh *owner* dan pegawai.
5. Proses User  
Dalam proses *user* digunakan untuk mencatat dan mencari *user* yang terdaftar untuk dapat melihat kontak dari *user* yang terdaftar tersebut.

## 3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

### 3.2.1 Conceptual Diagram Model.

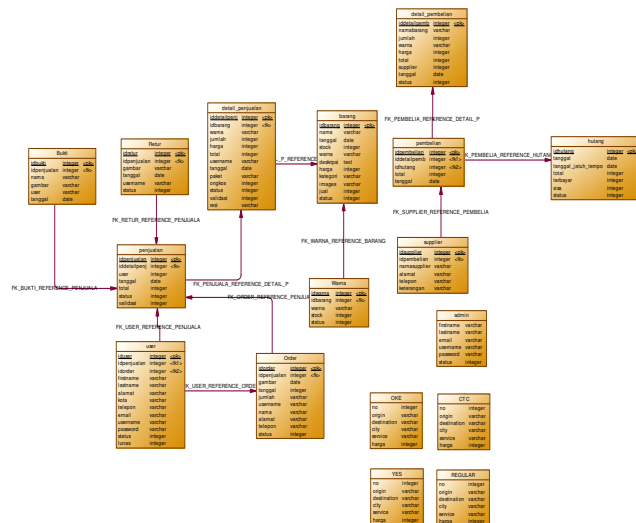
Berikut ini merupakan Diagram Model Conceptual dalam pembuatan aplikasi pada Toko Agung Jaya, dapat dilihat pada Gambar 3.3



Gambar 3.3 Conceptual Diagram Model.

### 3.2.2 Physical Data Model

Berikut ini merupakan Gambar *Physical Data Model* yang dapat dilihat pada Gambar 3.4

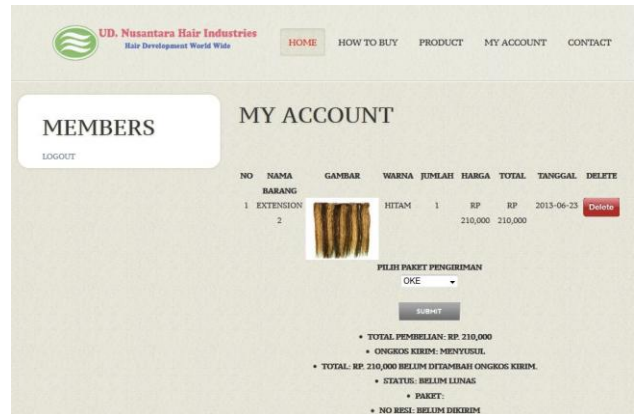


Gambar 3.4 Physical Data Model

## 4. PENGUJIAN SISTEM

### 4.1 Proses Penjualan Barang

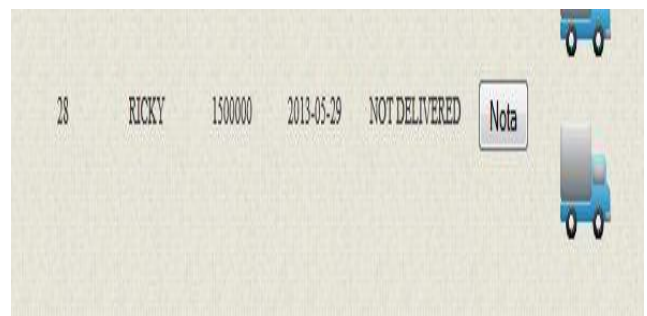
*Customer* dapat melakukan pembelian dengan melakukan *login* di halaman *home* dan memasukkan jumlah barang yang dibeli dan memasukkan jumlah yang ingin dibeli. Apabila *customer* telah selesai menambahkan barang, konsumen dapat menekan *my account*, dimana pada *my account* ini berisi nota pembelian barang yang dibeli berdasarkan tanggal, dan *customer* memilih tanggal pembeliannya kemudian dapat memilih jenis paket pengirimannya dan menekan tombol *submit*, seperti pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman Pembayaran

### 4.2 Proses Barang

Setelah *customer* melakukan pembelian barang, maka pada halaman Sales untuk admin atau pegawai akan muncul data pembelian barang, seperti pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman Sales

Untuk memproses nota penjualan tersebut, admin atau pegawai menekan *Nota*, maka admin akan dibawa kehalaman pengeditan nota. Lalu admin dapat membuka halaman edit status pembayaran, edit ongkos kirim dan edit resi untuk memproses barang tersebut. seperti pada Gambar 4.3

# LAPORAN DETAIL PENJUALAN

## NO NOTA: 05201328

ID	ID	BARANG	WARNA	JUMLAH	HARGA	TOTAL	USER	NAMA	TANGGAL	STATUS	PAKET
68	28	EXTENSION 1	HITAM	5	300,000	1500000	RICKY		2013-05-29	BELUM	OKE
											LUNAS

TOTAL: 1500000

ONGKOS KIRIM: 0

NOMOR RESI:

Gambar 4.3 Halaman Status Penjualan

## 5. KESIMPULAN

Dalam aplikasi ini sudah dapat mencatat perubahan stok secara otomatis tetapi masih terdapat kekurangan, apabila terjadi pembatalan barang jumlah stok harus ditambah lagi secara manual dan juga ongkos kirim juga masih harus diinputkan secara manual.

## 6. DAFTAR REFERENSI

1. Clarke, R. (2007). Retrieved January 7, 2013, from [www.rogerclarcke.com/ec](http://www.rogerclarcke.com/ec)
2. Magfiroh. (2011). N. I 2011. E-Commers. Karya Ilmiah. Stimik amikom Yogyakarta.
3. Mcleod, R. (2007). *Management Information System (9<sup>th</sup> Ed)*. PT. Elex Media Komputindo
4. Griffith, A. (2010). *CodeIgniter 1.7 professional development*. PT. Elex Media Komputindo
5. Desrizal. (2010). *Panduan Lengkap PHP Ajax JQuery*. Retrieved January 7, 2013, from [Blog.codingwear.com](http://Blog.codingwear.com)